

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**



DEUTSCHES
PATENTAMT

⑳ Aktenzeichen: P 38 22 636.7
㉑ Anmeldetag: 5. 7. 88
㉒ Offenlegungstag: 11. 1. 90

DE 3822636 A1

㉓ Anmelder:
NSM-Apparatebau GmbH & Co KG, 6530 Bingen, DE
㉔ Vertreter:
Becker, B., Dipl.-Ing., Pat.-Anw., 6530 Bingen

㉕ Erfinder:
Schulze, Ullrich, 6200 Wiesbaden, DE

④ Münzbestätigter Unterhaltungsautomat

Die Erfindung bezieht sich auf einen münzbetätigten Unterhaltungsautomat mit oder ohne Gewinnmöglichkeit mit einer Spieleinrichtung. Der Gegenstand der Erfindung zeichnet sich dadurch aus, daß bei Einwurf einer höherwertigen Münze ein voreinstellbarer Festbonus gegeben wird oder zur Erreichung eines spielvariablen Bonus ein zufallsabhängiges Vorspiel in der Spieleinrichtung (2) oder einer zweiten Spieleinrichtung (22) durchführbar ist, von dessen Spielergebnis die Höhe des Bonus für das bzw. die nachfolgenden eigentlichen Spiele abhängig ist.

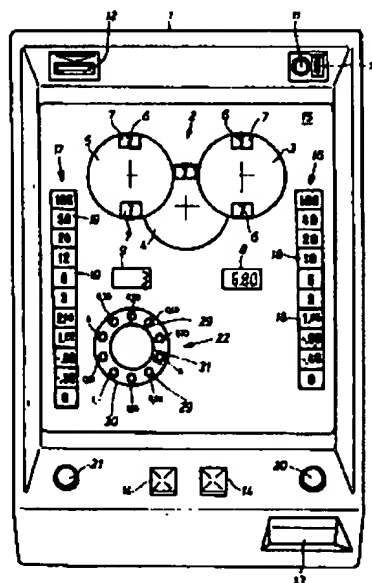


Fig. 2

DE 3822636 A1

Beschreibung

Die Erfindung bezieht sich auf einen münzbetätigten Unterhaltungsautomaten mit oder ohne Gewinnmöglichkeit mit einer Spieleinrichtung.

Unterhaltungsautomaten werden in den verschiedensten Ausführungsformen eingesetzt. Sie sind als eine Symbol-Spieleinrichtung aufweisende Spielgeräte mit oder ohne Geldgewinnmöglichkeit, als sogenannte Flipper, als Billard, als Video-Spielgeräte oder dergleichen ausgebildet. Es wurden bereits verschiedene Maßnahmen getroffen, um einen Spieler zur Benutzung derartiger Spielgeräte anzuregen und ihn auch während der Spieldauer zu unterhalten und weitere Spielanreize zu vermitteln.

Die mit einer Symbol-Spieleinrichtung versehenen Spielgeräte besitzen in der Regel drei Umlaufkörper, die als Walzen, Scheiben oder Klappkarten-Karusselle ausgebildet sein können. Auf der von außen durch Fenster einsehbaren Oberfläche tragen die Umlaufkörper Gewinnsymbole. Die Umlaufkörper werden nacheinander stillgesetzt, und nachdem alle Umlaufkörper zum Stillstand gekommen sind, entscheiden die in Ablesefenstern angezeigten Symbolkombinationen über Gewinn oder Verlust. In unterschiedlicher Höhe werden Geld- und/oder Punkte- und/oder Sonderspielgewinne in Aussicht gestellt. Bei den Sonderspielgewinnen kommt ein Gewinnschlüssel mit gegenüber dem Normalspiel erhöhter Gewinnchance zur Anwendung. An vielen dieser Spielgeräte sind Betätigungsorgane für den Spieler angebracht, z.B. Tasten oder Hebel. Diese Betätigungsorgane wirken in der Regel auf den Lauf der einzelnen Umlaufkörper ein. So kann der Spieler in die Lage versetzt sein, einen oder mehrere Umlaufkörper durch Betätigung eines solchen Betätigungsorganes, z.B. einer Starttaste, zu starten, wodurch dem Spieler ein reeller Einfluß auf das Spielgeschehen gegeben wird. Es werden auch Stopptasten angeordnet, um dem Spieler Möglichkeit zu geben, einen sich drehenden Umlaufkörper anzuhalten, wodurch dem Spieler der Eindruck vermittelt wird, das Spielgeschehen und damit die beim Spiel resultierende Symbolkombination beeinflussen zu können.

Weitere Spielanreize stellen Felder mit Gewinnanzeigeelementen dar, die beim Erzielen eines bestimmten Gewinnes entsprechend beleuchtet werden. Zur Erzielung eines höheren Gewinns, insbesondere bei den Sonderspielen, müssen viele Spiele durchgeführt werden. Um das Spiel abwechslungsreicher zu gestalten, sind Risikospieleinrichtungen bekannt, die es dem Spieler ermöglichen, bei Risiko eines Verlustes den bereits erzielten Gewinn zu erhöhen. Auch sind schon Spielgeräte entwickelt worden, bei denen eine Erhöhung des erzielbaren Gewinns ermöglicht wird, ohne daß der Spieler Verluste erleidet.

Münzbetätigte Spielgeräte werden inzwischen sämtlich durch Mikroprozeßrechner gesteuert, die den gesamten Spielablauf einschließlich der Gewinnermittlung und Gewinnausszahlung bestimmen. Die Steuer- und Rechenfunktionen werden hierbei entsprechend den Programmen des Mikroprozeßrechners ausgeführt, die sämtlichen erforderlichen Funktionen angepaßt werden können. In dem Mikroprozeßrechner ist ein Zufallsgenerator realisiert, durch den eine gesetzmäßige Wiederholung der sich einstellenden Symbolkombination verändert wird. Der Zufallsgenerator ermittelt bereits zu Anfang des Beginnes des Umlaufes des einzelnen Umlaufkörpers das Symbol, das einen Teil der sich einstel-

lenden Symbolkombination bildet, und setzt den Umlaufkörper still, wenn dieses zufällig ermittelte Symbol sich in der Ergebnisaufstellung befindet. Mit dem Mikrorechner stehen auch die Bedientasten und -hebel in Verbindung, durch deren Betätigung der Spieler den Spielablauf zu beeinflussen wünscht.

Der Erfindung liegt die Aufgabe zugrunde, den Spielablauf und/oder die Gewinnmöglichkeiten bei einem Unterhaltungsautomaten der eingangs genannten Art abwechslungsreicher und mit größerem Spielanreiz auszugestalten, so daß der Unterhaltungswert für den Spieler erhöht ist.

Diese Aufgabe wird erfindungsgemäß dadurch gelöst, daß bei Einwurf einer höherwertigen Münze ein vorstellbarer Festbonus gegeben wird oder zur Erreichung eines spielvariablen Bonus ein zufallsabhängiges Vorspiel in der Spieleinrichtung oder einer zweiten Spieleinrichtung durchführbar ist, von dessen Spielergebnis die Höhe des Bonus für das bzw. die nachfolgenden eigentlichen Spiele abhängig ist.

Durch diese Maßnahme ist das Spielgeschehen weit aus abwechslungsreicher geworden, da der Spieler bei Einwurf einer höherwertigen Münze entweder einen bestimmten Bonus oder in dem Spielgerät ein zusätzliches Vorspiel vor dem eigentlichen Spiel erhält, in welchem er einen unterschiedlich hohen Bonus als verbesserten Spieleinsatz erreichen kann. Das Vorspiel bietet also die Möglichkeit einer zusätzlichen Gewinnausschüttung in Form eines Bonus innerhalb des gleichen Spiels. Die vorlaufende Spielrunde bietet zwar nur einen kleinen zusätzlichen Gewinn, jedoch wird der Spielanreiz insgesamt verdoppelt.

Nach einer vorteilhaften Ausgestaltung der Erfindung umfaßt der Bonus eine bestimmte Anzahl in einer Anzeige darstellbare Gewinnpunkte oder einen bestimmten, in einer Anzeige darstellbaren Geldbetrag oder eine bestimmte Anzahl, in einer Anzeige darstellbare Sonderspiele mit erhöhter Gewinnchance, oder ein gegenüber dem normalen Spiel zeitlich verlängertes Spiel oder eine bestimmte Anzahl gegenüber dem Normalspiel zusätzlicher Spielelemente (Spielkugeln). Selbstverständlich können diese verschiedenen Bonusarten in Abhängigkeit von der Art des Unterhaltungsautomaten auch beliebig kombiniert werden, wodurch eine weitere Steigerung des Spielanreizes gegeben ist.

Um eine weitere Erhöhung des Spielanreizes zu erhalten, sind nach einer vorteilhaften Weiterbildung des Gegenstandes der Erfindung in Abhängigkeit von dem Betrag der höherwertigen Münze in dem Vorspiel unterschiedlich hohe Bonusse ausspielbar, d.h. je höher der Betrag der eingeworfenen Münze ist, desto größer ist die Chance einen hohen Bonus zu erhalten.

Bei einer bevorzugten Ausführungsform des erfindungsgemäßen Unterhaltungsautomaten, bei dem die Spieleinrichtung eine Symbol-Spieleinrichtung ist, deren Gewinnsymbole tragende Umlaufkörper zufalls-gesteuert auf Rastpositionen hinter Ablesefenstern zur Anzeige eines Spielergebnisses stillsetzbar sind, ist das Vorspiel mittels eines der Umlaufkörper der Symbol-Spieleinrichtung realisierbar, wobei dieser zufallsabhängig stillgesetzte Umlaufkörper in seinem zugeordneten Ablesefenster ein Symbol anzeigt, aus dem sich die Höhe des erreichten Bonus ergibt. Dies läßt sich mit vergleichsweise wenig Aufwand realisieren, da bereits bei Spielgeräten herkömmlicher Art entsprechende Anzeigemittel und Anzeigesteuern vorgesehen sind, so daß lediglich im Steuerungsbereich ergänzende Einrichtungen anzuordnen sind, welche sich mit herkömmli-

chen elektronischen Mitteln und ggf. — bei Einsatz programmierbare elektronischer Systemteile — mit programmtechnischen Mitteln unaufwendig verwirklichen lassen.

Eine bevorzugte Alternativausführung des Unterhaltungsautomaten mit Symbol-Spieleinrichtung zeichnet sich dadurch aus, daß die zweite Spieleinrichtung eine Bonus-Leiter aus mehreren beleuchtbaren, mit bonusindividuellen Symbolen belegte Anzeigefelder umfaßt, die beim Vorspiel zufallsgesteuert aufleuchten, und wobei nach Beendigung des Aufleuchtvorganges ein Anzeigefeld zur Darstellung des erzielten Bonus erleuchtet bleibt. Durch das Wechselspiel der aufleuchtenden Anzeigefelder der Bonus-Leiter wird die Spannung des Spielers während des Vorspiels wesentlich erhöht. Bei einer Alternativausführung dieses Spielgerätes sind die Anzeigefelder der Bonus-Leiter nicht mit bonusindividuellen Symbolen belegt, sondern der Bonus-Leiter sind mehrere separate Anzeigeleitern zugeordnet, deren mit bonusindividuellen Symbolen belegte Anzeigefelder jeweils der Anzahl der Anzeigefelder der Bonus-Leiter entsprechen, wobei jeder Anzeige-Leiter eine andere höherwertige Münze zugeordnet ist. Bei zwei vorhandenen Anzeige-Leitern ist beispielsweise die eine Anzeige-Leiter für die 2.-DM-Münze und die andere Anzeige-Leiter für die 5.-DM-Münze maßgebend. Hierbei sind in der 5.-DM-Anzeige-Leiter höhere Bonusse erzielbar als in der 2.-DM-Anzeige-Leiter.

Bei einer anderen, vorteilhaften Ausführungsform eines Unterhaltungsautomaten besteht die zweite Spieleinrichtung nach Art eines Rouletts aus einem aus bonusindividuellen Symbolfeldern zusammengesetzten Roulettkessel, auf dem eine umlaufende Kugel als Lichtpunkt simuliert ist, wobei dem Vorspiel sich nach der zufallsabhängigen Ausleuchtung der Symbolfelder des Roulettkessels ein erleuchtetes Symbolfeld ergibt, das den ihm zugehörigen Bonus auslöst. Damit wird dem Spieler zusätzlich zu dem eigentlichen Spiel in der Symbol-Spieleinrichtung als Vorspiel das vielfältige aber gleichwohl überschaubare Roulettspiel geboten. Zweckmäßigerweise sind hierbei die Symbolfelder des Roulettkessels unmittelbar mit unterschiedlichen als Bonus gewährrbaren Geldbeträgen belegt, die jeweils bei Beendigung eines Vorspiels in einer Münzanzeige auffadierbar sind. Auf diese Weise kann der Spieler bei Stillstand des Lichtpunktes im Roulettkessel direkt seinen erzielten Geld-Bonus erkennen.

Bei einer weiteren vorteilhaften Alternativausführung des erfindungsgemäßen Unterhaltungsautomaten umfaßt die zweite Spieleinrichtung ein umlaufendes 7-Segment-Display, mit dem die verschiedenen, erreichbaren Bonusse darstellbar sind, wobei beim Vorspiel das umlaufende Display zufallsabhängig anhält und damit den erreichten Bonus anzeigt. Auch diese Ausführung läßt sich mit relativ wenig Aufwand realisieren, da lediglich ein weiteres Display erforderlich ist, das mit entsprechenden programmtechnischen Mitteln angesteuert werden muß.

Der der Erfindung zugrundeliegende Gedanke wird in der nachfolgenden Beschreibung anhand zweier Ausführungsbeispiele, die in der Zeichnung dargestellt sind, näher erläutert. Es zeigt:

Fig. 1 eine schematische Darstellung der Vorderansicht eines Unterhaltungsautomaten, der als ein eine Symbol-Spieleinrichtung aufweisendes Spielgerät mit einer zweiten Spieleinrichtung zur Durchführung eines Vorspiels versehen ist, und

Fig. 2 eine Darstellung des Spielgerätes nach Fig. 1

mit einer alternativen zweiten Spieleinrichtung.

Das Spielgerät 1 umfaßt eine zufallsgesteuerte Symbol-Spieleinrichtung 2 mit drei scheibenförmigen Umlaufkörpern 3, 4 und 5, die auf ihrer Vorderseite Gewinnsymbole 6 tragen. Den beiden außenliegenden Umlaufkörpern 3, 5 sind jeweils zwei einander gegenüberliegende, vertikal übereinander angeordnete Ablesefenster 7 zugeordnet. Der mittlere Umlaufkörper 4 ist nur mit einem einzigen Ablesefenster 7 ausgestattet. Die Ablesefenster 7 dienen nach Stillstand der Umlaufkörper 3, 4 und 5 zur Anzeige derjenigen Symbole 6, die gemeinsam die den Verlust oder Gewinn entscheidende Symbolkombination darstellen. Unterhalb der Symbol-Spieleinrichtung 2 sind eine Münzanzeige 8 und eine Sonderspieleanzeige 9 angebracht, die den Status des Geldguthabens und der vorliegenden Sonderspiele anzeigen. Bei den Anzeigen kann es sich um 7-Segment-Anzeigen handeln. Oberhalb der Symbol-Spieleinrichtung 2 sind ein Münzeinwurf 10, eine Geldrückgabetaste 11 und ein Geldscheineinwurf 12 vorgesehen. Im unteren Bereich des Spielgerätes 1 befinden sich die Münz- auszahlsschale 13 und die Bedienelemente 14, mit denen die in der Symbol-Spieleinrichtung 2 angezeigten Symbole gehalten bzw. nachgestartet werden können.

Links und rechts von der Symbol-Spieleinrichtung 2 erstrecken sich in vertikaler Richtung auf der Frontseite 15 des Spielgerätes 1 angeordnete Gewinnanzeigeleitern 16, 17. Diese umfassen durchscheinend beleuchtbare Anzeigelemente 18 bzw. 19 mit unterschiedlichem Geldgewinnwert bzw. Sonderspielserien, die von einem Zufallsgenerator enthaltenden Mikroprozessor, der im übrigen den gesamten Spielablauf steuert, aktivierbar sind. Nach einer Ausspielung mit Gewinn in der Symbol-Spieleinrichtung 2 erfolgt eine unter Einsatz des Gewinnes den Gewinn erhöhende Ausspielung auf einer der Gewinnanzeigeleitern 16, 17. Mit den Gewinnanzeigeleitern 16, 17 zugeordneten Bedienelementen 20, 21 kann ein Einfluß auf die sogenannte Risiko-Ausspielung genommen werden.

Im Bereich zwischen den beiden Gewinnanzeigeleitern 16, 17 befindet sich eine zweite Spieleinrichtung 22, mit der in einem Vorspiel vor dem eigentlichen Spiel in der Symbol-Spieleinrichtung 2 ein Bonus in Form von Sonderspielen unterschiedlicher Anzahl erreichbar ist und zwar dann, wenn dem Spielgerät 1 eine höherwertige Münze bzw. ein Geldschein zugeführt wird, wobei im Sinne der Erfindung unter höherwertiger Münze auch stets ein Geldschein zu verstehen ist. Die Spieleinrichtung 22 umfaßt eine Bonus-Leiter aus mehreren übereinander angeordneten, beleuchtbaren Anzeigefeldern 24. Rechts und links neben der Bonus-Leiter 23 ist jeweils eine parallel zu der Bonus-Leiter 24 verlaufende Anzeigeleiter 25 bzw. 26 vorgesehen, der Anzeigefelder 27 bzw. 28 jeweils mit der Anzahl der Anzeigefelder 24 der Bonus-Leiter 23 übereinstimmen. Jedem Anzeigefeld 24 der Bonus-Leiter 23 ist also ein Anzeigefeld 27 der Anzeige-Leiter 25 und ein Anzeigefeld 28 der Anzeige-Leiter 26 zugeordnet. Die Anzeigefelder 27 der Anzeige-Leiter 25 und die Anzeigefelder 28 der Anzeige-Leiter 26 sind jeweils mit unterschiedlichen bonusindividuellen Symbolen belegt, d.h. die Anzeigefelder 27 bzw. 28 geben die im Vorspiel als Bonus erreichbare Anzahl an Sonderspielen für das nachfolgende Spiel in der Symbol-Spieleinrichtung an. Hierbei ist dem 5.-DM-Einwurf die Anzeige-Leiter 25, in der maximal fünf Sonderspiele erreichbar sind, und dem 10.-DM-Einwurf die Anzeige-Leiter 26, in der maximal zehn Sonderspiele erreichbar sind, zugeordnet.

Wird dem Spielgerät 1 über den Münzeinwurf 10 eine 5,-DM-Münze zugeführt, dann beginnt in der Bonus-Leiter 23 ein Lichtspiel, bei dem in zufallsgesteuerter Aufeinanderfolge die Anzeigefelder 24 der Bonus-Leiter 23 ausgeleuchtet werden, und nach Beendigung der Ausleuchtung ergibt sich ein erleuchtetes Anzeigefeld 24, beispielsweise das mit dem "5" gekennzeichnete Anzeigefeld 24. Da eine 5,-DM-Münze eingeworfen wurde, ist für die Angabe des erreichten Bonusses die Anzeigeleiter 23 zuständig, d.h. das erleuchtete Anzeigefeld 24 der Bonus-Leiter 23 korrespondiert mit dem auf gleicher Ebene liegenden und durch die Ziffer "5" gekennzeichneten Anzeigefeld 27 der Anzeigeleiter 25. Der Spieler erhält demnach fünf Sonderspiele, die für die nachfolgenden Spiele in der Symbol-Spieleinrichtung 2 in der Sonderspielanzeige aufaddierbar sind. Demgegenüber korrespondiert das erleuchtete Anzeigefeld 24 bei vorhergehendem Einwurf eines 10,-DM-Geldscheines mit dem auf gleicher Ebene liegenden und durch die Ziffer "10" gekennzeichneten Anzeigefeld 28 der Anzeigeleiter 26, so daß in diesem Falle dann zehn Sonderspiele in der Sonderspielanzeige 9 aufaddiert werden. In analoger Weise können die anderen Anzahlen an Sonderspielen in einem Vorspiel als Bonus erreicht werden. In analoger Weise können die anderen Anzahlen an Sonderspielen in einem Vorspiel als Bonus erreicht werden. Das zufallsgesteuerte Lichtspiel in der Bonus-Leiter 23 und der damit erzielbare Bonus stellt einen besonderen Spielanreiz für den Spieler dar.

Bei der in Fig. 2 veranschaulichten Ausführungsform des Spielgerätes 1 besteht die zweite Spieleinrichtung 22 nach Art eines Rouletts aus einem aus bonusindividuellen Symbolfeldern 29 zusammengesetzten Roulettkessel 30, auf dem eine umlaufende Kugel als Lichtpunkt 31 simulierbar ist. Die Symbolfelder 29 zeigen unmittelbar unterschiedliche Geldbeträge an, die als Bonus erreichbar sind. Wird eine höherwertige Münze bzw. ein Geldschein in das Spielgerät 1 eingegeben, dann beginnt das dem eigentlichen Spiel in der Symbol-Spieleinrichtung 2 vorgeschaltete Vorspiel, in dem der Lichtpunkt 31 innerhalb des Roulettkessels 30 innerhalb des Roulettkessels 30 in relativ schnell beginnende und langsam auslaufende Umlaufbewegungen versetzt wird und schließlich früher oder später auf einem den erreichten Bonus darstellenden Symbolfeld 29 liegenbleibt. Der zu dem durch den Lichtpunkt 31 markierten Symbolfeld 29 gehörende Geldbetrag wird dann in der Münzanzeige 8 aufaddiert und steht somit für die nachfolgenden Spiele in der Symbol-Spieleinrichtung 2 zur Verfügung. Durch die Bonus-Ausspielung nach Art eines Rouletts erhält das Spielgerät einen hohen Unterhaltungswert.

Die Erfindung ist nicht auf die dargestellten und beschriebenen Ausführungsbeispiele beschränkt. Sie umfaßt auch alle fachmännischen Abwandlungen und Weiterbildungen sowie Teil- und/oder Unterkombinationen der beschriebenen und/oder dargestellten Merkmale und Maßnahmen.

Patentansprüche

1. Münzbetätigter Unterhaltungsautomat mit oder ohne Gewinnmöglichkeit mit einer Spieleinrichtung, dadurch gekennzeichnet, daß bei Einwurf einer höherwertigen Münze ein voreinstellbarer Festbonus gegeben wird oder zur Erreichung eines spielvariablen Bonus ein zufallsabhängiges Vorspiel in der Spieleinrichtung (2) oder einer zweiten Spieleinrichtung (22) durchführbar ist, von dessen

Spielergebnis die Höhe des Bonus für das bzw. die nachfolgenden eigentlichen Spiele abhängig ist.

2. Münzbetätigter Unterhaltungsautomat nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß der Bonus eine bestimmte Anzahl, in einer Anzeige darstellbare Gewinnpunkte oder einen bestimmten, in einer Anzeige (8) darstellbaren Geldbetrag oder eine bestimmte Anzahl in einer Anzeige (9) darstellbare Sonderspiele mit erhöhter Gewinnchance oder ein gegenüber dem normalen Spiel zeitlich verlängertes Spiel oder eine bestimmte Anzahl gegenüber dem Normalspiel zusätzlicher Spielelemente (Spielkugeln) umfaßt.

3. Münzbetätigter Unterhaltungsautomat nach Anspruch 1 oder 2, dadurch gekennzeichnet, daß in Abhängigkeit von dem Betrag der höherwertigen Münze in dem Vorspiel unterschiedlich hohe Bonusse ausspielbar sind.

4. Münzbetätigter Unterhaltungsautomat nach einem oder mehreren der Ansprüche 1 bis 3, bei dem die Spieleinrichtung eine Symbol-Spieleinrichtung ist, deren Gewinnsymbole tragende Umlaufkörper zufallsgesteuert auf Rastpositionen hinter Ablesefenstern zur Anzeige eines Spielergebnisses stillsetzbar sind, dadurch gekennzeichnet, daß das Vorspiel mittels eines der Umlaufkörper (3, 4, 5) der Symbolspiel-Einrichtung (2) realisierbar ist, wobei dieser zufallsabhängig stillgesetzte Umlaufkörper in seinem zugeordneten Ablesefenster (7) ein Symbol anzeigt, aus dem sich die Höhe des erreichten Bonus ergibt.

5. Münzbetätigter Unterhaltungsautomat nach einem oder mehreren der Ansprüche 1 bis 4, dadurch gekennzeichnet, daß die zweite Spieleinrichtung (22) eine Bonus-Leiter (23) aus mehreren beleuchtbaren, mit bonusindividuellen Symbolen belegte Anzeigefelder (24) umfaßt, die beim Vorspiel zufallsgesteuert aufleuchten, und daß nach Beendigung des Aufleuchtvorganges ein Anzeigefenster (24) zur Darstellung des erzielten Bonus erleuchtet bleibt.

6. Münzbetätigter Unterhaltungsautomat nach einem oder mehreren der Ansprüche 1 bis 5, dadurch gekennzeichnet, daß der nicht mit bonusindividuellen Symbolen belegten Bonus-Leiter (23) mehrere Anzeigeleitern (25, 26) zugeordnet sind, deren mit bonusindividuellen Symbolen belegte Anzeigefelder (27, 28) jeweils der Anzahl der Anzeigefelder (24) der Bonus-Leiter (23) entsprechen, wobei jeder Anzeigeleiter (25, 26) eine andere höherwertige Münze zugeordnet ist.

7. Münzbetätigter Unterhaltungsautomat nach einem oder mehreren der Ansprüche 1 bis 6, dadurch gekennzeichnet, daß die zweite Spieleinrichtung (22) nach Art eines Rouletts aus einem aus bonusindividuellen Symbolfeldern (29) zusammengesetzten Roulettkessel (30) besteht, auf dem eine umlaufende Kugel als Lichtpunkt (31) simuliert ist, wobei beim Vorspiel sich nach der zufallsabhängigen Ausleuchtung der Symbolfelder (29) des Roulettkessels (30) ein erleuchtetes Symbolfeld (29) ergibt, das den ihm zugehörigen Bonus auslöst.

8. Münzbetätigter Unterhaltungsautomat nach einem oder mehreren der Ansprüche 1 bis 7, dadurch gekennzeichnet, daß die Symbolfelder (29) des Roulettkessels (30) unmittelbar mit unterschiedlichen, als bonusgewährbaren Geldbeträgen belegt sind, die jeweils bei Beendigung eines Vorspiels in

einer Münzanzeige (8) aufaddierbar sind.

9. Münzbetätigter Unterhaltungsautomat nach einem oder mehreren der Ansprüche 1 bis 8, dadurch gekennzeichnet, daß die zweite Spieleinrichtung (22) ein umlaufendes 7-Segment-Display, mit dem die verschiedenen erreichbaren Bonusse darstellbar sind, umfaßt, wobei dem Vorspiel das umlaufende Display zufallsabhängig anhält und damit den erreichten Bonus anzeigt.

Hierzu 2 Seite(n) Zeichnungen

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

— Leerseite —

THIS PAGE BLANK (USPTO)

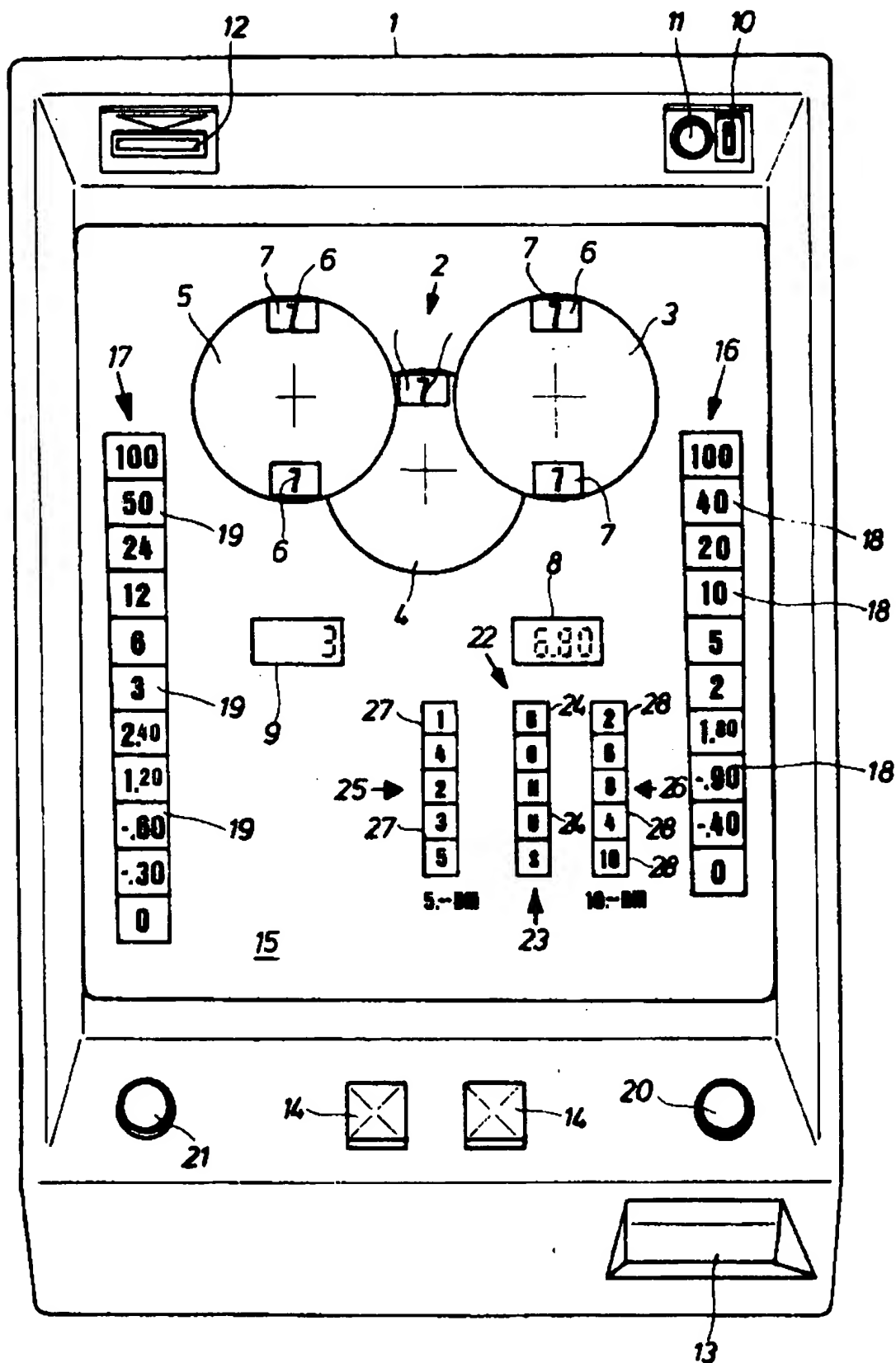


Fig. 1

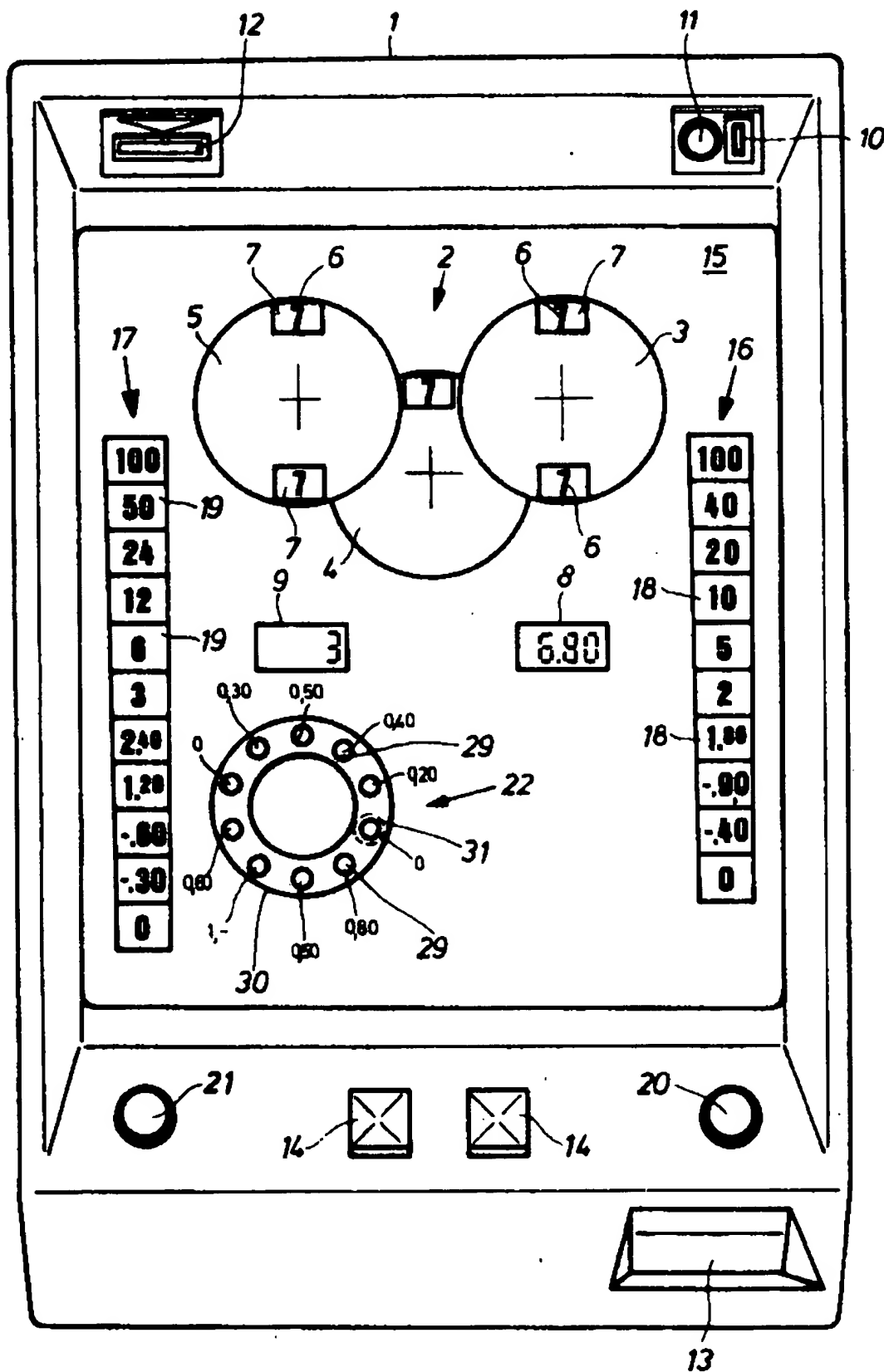


Fig. 2

Coin-operated entertainment machine**Title:****Patent Number:** DE3822636**Publication date:** 1990-01-11**Inventor(s):** SCHULZE ULLRICH (DE)**Applicant(s):** NSM APPARATEBAU GMBH KG (DE)**Application Number:** DE883822636 19880705**Priority Number(s):** DE883822636 19880705**IPC Classification:** G07F17/32**Requested Patent:** • DE3822636**Equivalents:****Abstract**

The invention relates to a coin-operated entertainment machine with or without the possibility of a win and having a play device. The subject of the invention is characterised in that, when a coin of higher value is inserted, a presettable fixed bonus is given or, to achieve a bonus variable with play, a preliminary game dependent on chance can be executed in the play device (2) or in a second play device (22), the amount of bonus for the subsequent actual game or games being dependent on the play result of the said preliminary game. ■

ANCHOR 16695